

## Sistem informasi penjualan pada herangbetta tangerang berbasis website

Muhammad Taufiq Ismail<sup>\*1</sup>, Nur Rachma<sup>2</sup>

Email: <sup>1</sup>taufiqismail0507@gmail.com, <sup>2</sup>nurrachma@gmail.com

<sup>1</sup>Sistem Informasi, STMIK Muhammadiyah Jakarta

<sup>2</sup>Teknik Informatika, STMIK Muhammadiyah Jakarta

Diterima: 04 Desember 2020 | Direvisi: 13 Juni 2021 | Disetujui: 14 Juni 2021

©2020 Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer,  
Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

### Abstrak

HerangBetta Tangerang adalah sebuah toko penjualan ikan cupang dengan berbagai jenis ikan cupang seperti model halfmoon, crowntail, plakat dan big ear. Sistem penjualan yang berjalan saat ini pada toko HerangBetta dimana pelanggan masih harus datang langsung ke toko dan melihat facebook untuk melakukan pembelian produk. Dalam membangun Sistem Informasi Penjualan Ikan Cupang Berbasis Website Pada HerangBetta Tangerang menggunakan PHP sebagai bahasa programnya dan MySQL sebagai databasenya. Pengembangan sistem ini menggunakan model waterfall dengan tahapan analisis, desain sistem, kode dan tes, implementasi dan perawatan. Penelitian ini menghasilkan sebuah website toko online untuk toko HerangBetta yang dapat memudahkan konsumen untuk melihat produk yang sedang dijual secara detail dan melakukan pemesanan tanpa harus datang ke toko. Website ini juga dapat membantu penjual karena saldo yang masuk dapat langsung di ambil tanpa ada perantara dan laporan penjualan bisa di cetak secara harian ataupun setiap bulan.

**Kata kunci:** sistem informasi, herangbetta, ikan cupang, toko online, website

## Website-based sales information system on herangbetta tangerangerang

### Abstract

HerangBetta Tangerang is a shop owned by Mr. Windo, there are various types of betta fish such as the halfmoon, crowntail, plaque and big ear model. The sales system currently running at the HerangBetta store where customers still have to come directly to the store and see Facebook to make product purchases. Therefore, the author will create a website-based online shop selling Betta fish for HerangBetta. In building a Website-Based Learning Media for Betta Fish Cultivation and Sales writer used PHP as program language and MySql for database sistem. The development of this system uses the stages of analysis, design, code, and test. Other tools used in designing this system are Bootstrap, JQuery, CSS, and Adminlte Template. This research produces a "Website-Based Online Shop" in order to make it easier for consumers to see the products being sold in detail and place an order without having to come to the store. This website can also help sellers because incoming balances can be taken directly without intermediaries and sales reports can be printed daily or every month.

**Keywords:** information system, herangbetta, betta fish, online shop, website

### 1. PENDAHULUAN

Teknologi saat ini terus berkembang, salah satunya ialah internet. Internet merupakan sara informasi dan komunikasi yang cepat dan tepat. Hal tersebut membuat banyak pihak yang menggunakan media internet untuk berbagai macam kepentingan, salah satunya untuk kepentingan bisnis. Memanfaatkan teknologi internet sangat berguna sebagai media untuk mempromosikan sebuah produk. Selain sebagai media promosi, internet juga dapat digunakan sebagai media penjualan dan pembelian produk secara online, yang sering disebut *e-commerce*.

HerangBetta adalah salah satu toko yang berada di daerah tangerang, toko ini menjual segala jenis ikan cupang. Selain sebagai penjual ikan cupang, toko ini juga membudidayakan sendiri ikan cupang yang mereka punya. Transaksi yang dilakukan di toko

HerangBetta masih menggunakan konsep manual, yakni pengunjung masih harus datang ke toko untuk melihat ikan yang siap dijual. Adapun cara lain pemilik toko dalam memasarkan produknya menggunakan online shop seperti tokopedia dan lazada, namun cara ini kurang efektif karena sering terjadi pemblokiran akun karena aturan online shop yang melarang menjual binatang hidup.

*E-commerce* merupakan proses transaksi jual beli menggunakan media elektronik secara online menggunakan akses jaringan internet dimana penjual dan pembeli dapat melakukan transaksi dalam bentuk digital seperti sebuah *website*. Dengan adanya penjualan secara *online* menggunakan *website* maka dalam proses memasarkan sebuah produk menjadi lebih luas. Penjualan menggunakan sistem *online* lebih baik dari pada sistem manual karena lebih praktis dan optimal.

Sistem informasi sangat dibutuhkan dalam segala aspek kehidupan, sistem informasi sangatlah penting, selain sebagai informasi dan komunikasi, sistem informasi juga menunjang terhadap kemajuan suatu kampus, karena dengan adanya sistem informasi yang jelas dan lengkap, maka kampus tersebut bisa termanajemen dengan baik [1].

Berdasarkan observasi yang dilakukan di HerangBetta Tangerang, dalam penginputan data laporan penjualan, pencatatan jumlah barang masih menggunakan cara manual menggunakan sebuah buku. Kendala yang sering dihadapi pemilik toko dalam pembuatan laporan dan pencarian data keuangan karena tidak tersusun dengan rapih.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan merancang Sistem Informasi Penjualan Toko Online Berbasis Website dirancang dengan menggunakan *PHP* dan *MySQL*. Sistem yang dirancang berfungsi untuk membantu pemilik toko dalam memasarkan barang dagangannya dan memudahkan pemilik dalam mencatat laporan keuangan baik secara harian ataupun bulanan.

Memiliki latar belakang yang telah disebutkan masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sistem penjualan secara manual menyulitkan pemilik dalam mempromosikan produk baru yang siap dijual.
2. Pemilik toko masih menggunakan online shop seperti tokopedia yang pendapatannya harus menunggu konfirmasi dari pembeli.
3. Laporan penjualan terkadang lupa untuk dicatat karena masih menggunakan sistem manual.

Pada pembuatan sistem dibatasi oleh beberapa faktor yaitu:

1. Proses order barang ditampilkan pada website hanya sampai dengan proses pembayaran yang harus dilakukan oleh konsumen.
2. Pengecekan bukti pembayaran masih dilakukan secara manual oleh admin, apabila konsumen sudah meng-upload bukti pembayaran.
3. Aplikasi ini hanya menjual produk berupa ikan cupang.
4. Untuk status pengiriman barang hanya mengandalkan nomor resi pengiriman.
5. Pemilihan kurir pengiriman hanya tersedia Tiki dan JNE.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat media penjualan yang baik untuk penjualan pada toko HerangBetta?
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penjualan berbasis website pada HerangBetta tangerang?
3. Bagaimana cara memudahkan toko HerangBetta membuat laporan harian dan bulanan?

## **2. METODE PENELITIAN**

### **2.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Peneliti mengunjungi langsung tempat penelitian yakni toko HerangBetta Tangerang untuk melihat proses kegiatan penjualan dan mengamati permasalahan yang terjadi pada toko tersebut. Pada waktu melakukan observasi, peneliti juga melakukan beberapa wawancara singkat terhadap pemilik toko. Observasi yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pada sistem yang dibuat. Observasi juga digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam pembuatan sistem.

## LAMPIRAN 2. OBSERVASI

## JADWAL OBSERVASI

Untuk Proyek : Skripsi  
dari:.....

Halaman : .....

Nomor Proyek : S01

Tanggal: 01/07/2020

Sistem : Sistem Informasi Toko Online Ikan Cupang Berbasis Website Pada Toko HerangBetta

Dibuat : M. Taufiq Ismail

Tahap: Pertama

Disetujui : Ruddock Windo

Tanggal mulai	Jam mulai	Yang Diamati	Kegiatan di amati	Kontrol
01/07/2020	14.30	Tempat Penelitian	Survey Tempat Lokasi Penelitian	
	14.40	Admin Promosi	Proses Melakukan Iklan Produk di Social Media (Facebook, Instagram)	
	15.00	Kategori Penjualan	Mencatat Jumlah Kategori Ikan yang Tersedia Pada HerangBetta	
	15.15	Laporan Penjualan	Proses Pemilik Mencatat Laporan Penjualan Harian	
	15.30	Pengiriman Barang	Proses Packing Barang Yang Akan Dikirim	
	16.00	Wawancara	Proses Tanya Jawab Dengan Pemilik Mengenai Proses Jual Beli di HerangBetta	

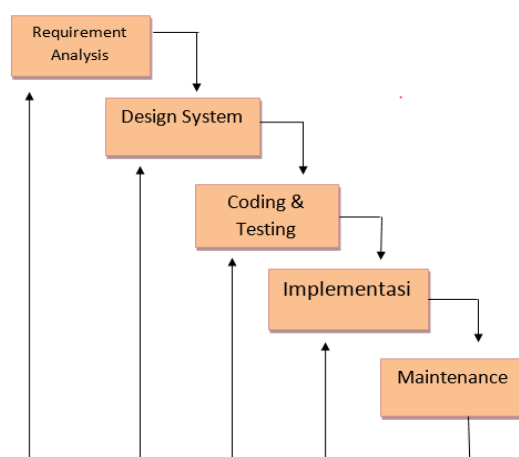
Gambar 1 Form Jadwal Observasi

## 2. Studi Pustaka

Kegiatan Studi Pustaka dilakukan untuk mencari teori pendukung dalam pembuatan penelitian. Peneliti membaca serta mempelajari dari buku referensi berkaitan dengan penjualan, *browsing* di internet, dan perpustakaan kampus STMIK Muhammadiyah Jakarta untuk mengetahui penelitian penjualan terdahulu.

## 2.2 Metodologi Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah metode *System Development Life Cycle* (SDLC). Model *Waterfall* merupakan salah satu metode dalam SDLC yang akan digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak ini. Model *waterfall* adalah suatu proses perkembangan perangkat lunak secara berurutan, aliran sistem perangkat lunak di pandang terus mengalir kebawah di ibaratkan seperti air terjun yang melewati fase perencanaan, pemodelan, implementasi dan pengujian.



Gambar 2 Pengembangan Metode Waterfall [9]

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada metodologi penelitian yang digunakan terdapat beberapa tahap yang dilakukan dalam pengembangan sistem informasi penjualan ikan cupang berbasis website pada herangbetta, antara lain *Requirement Analisys*, *Desaign System*, *Coding & Testing*, *Implementasi*, *Maintenance*.

1. Tahap *Requirement Analisys System*Kebutuhan *Hardware*

Dalam menerapkan dari rancangan yang telah dijelaskan sebelumnya dibutuhkan beberapa perangkat keras dalam pembuatan sistem ini. Adapun alat-alat yang dibutuhkan adalah:

Tabel 1. Kebutuhan *Hardware*

No	Nama <i>Hardware</i>	Spesifikasi
1	Processor	Intel(R) Core(TM) 2 CPU 6400 @2.31GHz
2	RAM	4.00 GB
3	Hardisk	500 GB
4	Mouse & Keyboard	Logitech
5	Koneksi Internet	LAN

### Kebutuhan *Software*

Adapun perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kebutuhan *Software*

NO	Nama Aplikasi	Keterangan
1	Microsoft Windows 7	Sebagai sistem operasi
2	XAMPP	Sebagai Web Server
3	Microsoft Office 2010	Sebagai Software Penulisan Skripsi
4	Sublime Text	Sebagai Tempat Penulisan Bahasa Pemrograman
5	Google Chrome	Sebagai Tempat Mengakses Database
6	Star UML	Sebagai Pembuatan Diagram UML

### Kebutuhan *Brainware*

Dari penelitian di lapangan dan berdasarkan kebutuhan untuk mengembangkan sistem lama ke sistem baru, Sumber daya manusia yang di butuhkan dalam pembuatan web sistem informasi penjualan toko online ikan cupang antara lain:

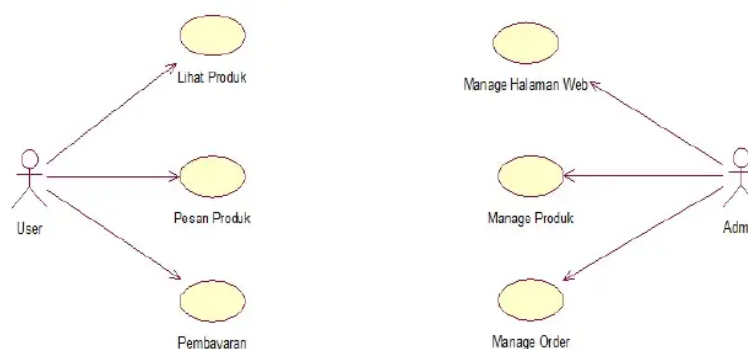
- Admin adalah pihak yang bertugas dalam menjalankan sistem dari *input*, hapus, batal sampai pencetakan laporan keuangan serta mengelola database sistem yang telah di buat. Admin juga memiliki peran sebagai operator penjualan diterima atau ditolak.
- User adalah pihak yang menggunakan sistem ini, yaitu para konsumen yang ingin membeli ikan cupang pada website herangbeta. User hanya bisa melakukan pembelian apabila sudah terdaftar sebagai member, mengedit info sebagai penerima barang dan mengecek laporan pengiriman.

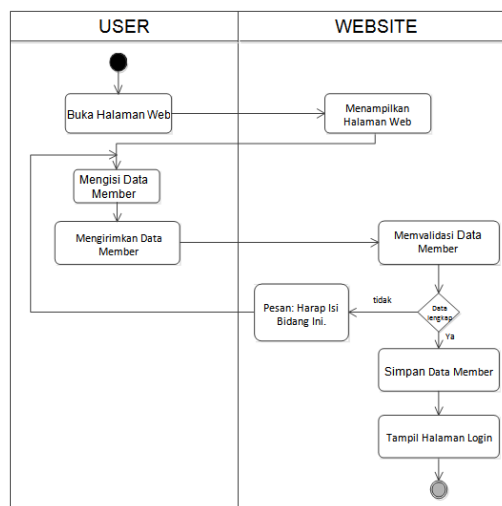
### Analisis sistem yang sedang berjalan

Peneliti telah melakukan observasi sistem yang ada di HerangBetta Tangerang mengenai sistem informasi kegiatan penjualan yang berjalan saat ini, peneliti telah menganalisa sistem yang berjalan pada kegiatan di HerangBetta Tangerang. Selama ini system pendataan yang ada masih manual, serta untuk laporan keuangan dan pencatatan penjualan belum terorganisir dan masih menggunakan buku tulis. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan sistem informasi berbasis website guna mempercepat pencarian data laporan penjualan, memudahkan penginputan data barang yang akan dijual dan pengecekan penjual secara berkala baik harian atau bulanan.

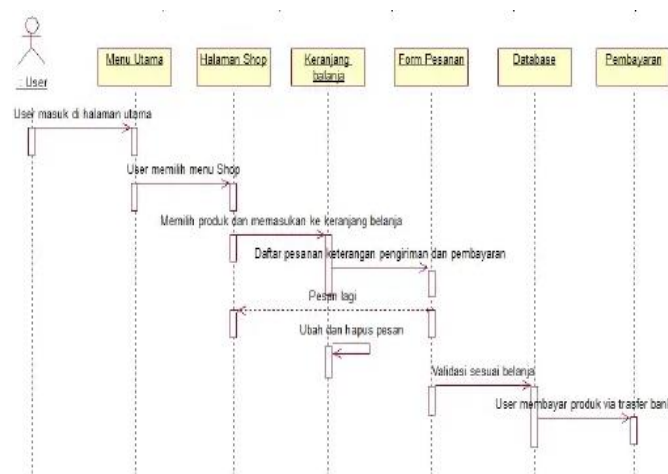
## 2. Tahap *Design System*

Pada tahap perancangan aplikasi menggunakan diagram *Unified Modeling Language* (UML) sebagai alat bantu. Diagram UML yang digunakan dalam perancangan sistem adalah *use casediagram*, *activity diagram*, *sewuence diagram*, *class diagram*. Analisa yang dilakukan di HerangBetta Tangerang, menghasilkan perancangan sistem informasi penjualan ikan cupang berbasis website, yang akan peneliti bangun berdasarkan data kegiatan observasi yang telah dilakukan. Menyimpulkan dari hasil observasi yang dilakukan memerlukan alur sebuah sistem yang akan di rancang sebagai berikut:

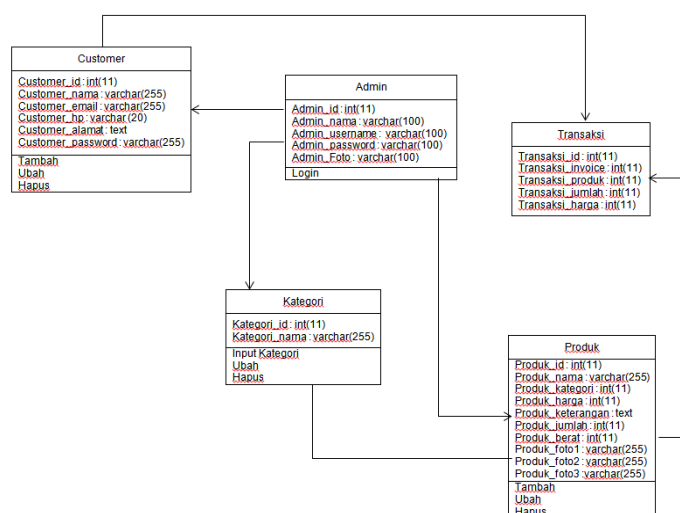
Gambar 3 *Use case diagram* sistem



Gambar 4 Activity Diagram Sistem



Gambar 5 Sequence Diagram sistem

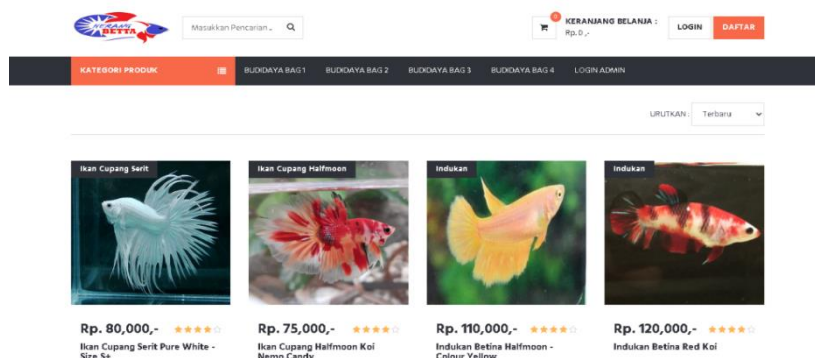


Gambar 6 Class Diagram Sistem

### 3. Tahap Implementasi Sistem

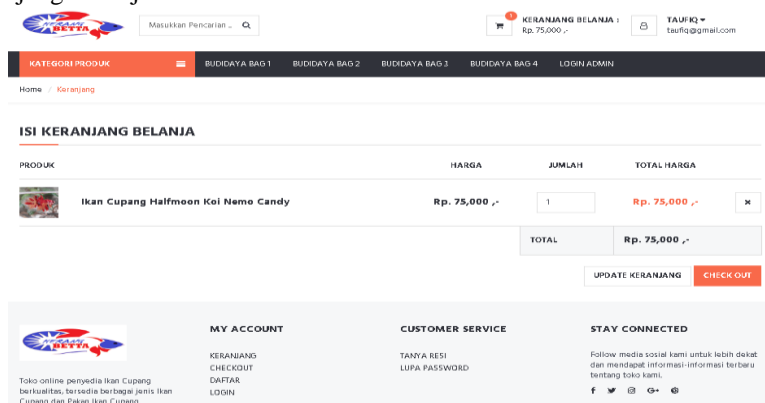
Tahapan ini merupakan tahap akhir dalam membangun sebuah sistem aplikasi. Setelah melakukan tahapan analisa, desain, pengkodean dan *testing* maka sistem yang telah jadi bisa digunakan oleh admin dan user.

#### a. Implementasi Halaman Utama



Gambar 7 Halaman Utama Toko HerangBetta

#### b. Impelementasi Keranjang Belanja



Gambar 8 Halaman Keranjang Pembeli

## 4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat di ambil dari penelitian ini adalah:

1. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat membantu pemilik toko HerangBetta dalam mempromosikan serta menjual produknya secara online, serta dapat menyimpan serta membuat laporan keuangan dengan mudah dan tersusun rapih.
2. Konsumen akan selalu melihat produk terbaru karena website yang dikelola dilakukan secara up to date berdasarkan ikan yang siap dijual.
3. Sistem di lengkapi dengan cetak laporan data penjualan yang dapat di akses secara perhari atau setiap bulannya berdasarkan *keyword* yang di inginkan.
4. Admin dapat mengetahui customer telah melakukan pembayaran atau tidak, jika sudah melakukan pembayaran maka admin dapat merubah proses pemesanan yang akan dikirim kepada customer.
5. Pengunjung dapat melihat semua kategori penjualan yang terdapat pada website, namun apabila ingin melakukan pemesanan, user tersebut harus melukan registrasi terlebih dahulu untuk menjadi member agar dapat mengakses fitur pembelian pada website.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Frandika Septa, 2016. Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Mahasiswa Pada STMIK Muhammadiyah Jakarta. Teknik Informatika. Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer Muhammadiyah Jakarta (STMIK MJ).
- [2] Elisabet Yunaeti dan Rita Irviani. 2017. Pengantar Sistem Informasi. CV. Andi Offset, Yogyakarta.
- [3] Suryadharna dan Triyani Budiyastuti. 2019. Sistem Informasi Manajemen. Uwais Inspirasi Indonesia, Sidoarjo. Hlm 2.
- [4] Boonie Soeherman, Marion Pinontoan. 2008. Designing Information System. PT Elex Media Komputindo.
- [5] Hutaean Japerson. 2014. Konsep Sistem Informasi. Deepublish, Yogyakarta
- [6] Gouzali Syadam. 2016. Panduan Lengkap Pengantar Bisnis. Bandung.
- [7] Zainal Abidin, Hutami P. Puspitasari. 2018. Mina Bisnis Ikan Cupang: Teori dan Aplikasi. Malang.
- [8] Jaya, T. S. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 45-48
- [9] Teduh Sanubari, Cahyo Prianto, Noviana Riza, 2020. *Odol (One Desa One Product Unggulan Online) Penerapan Metode Naive Bayes Pada Pengembangan Aplikasi E-Commerce Menggunakan Codeigniter*. Informatics Engineering. Bandung, Jawa Barat.
- [10] Jaya, T. S. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1)